

COPA BRASIL AMF

ASSOCIAÇÃO MUNDIAL DE FUTSAL

REGULAMENTO

Todos os dirigentes, técnicos, professores e coordenadores de delegações receberão o regulamento da competição, bem como será publicado no site www.atleticaeventos.com.br e grupos de whats upp para o conhecimento de todos e que estejam cientes das informações expressas neste regulamento.

IDENTIFICAÇÃO

Título: Copa Brasil AMF – Marialva Pr

Responsável: Atlética Eventos www.atleticaeventos.com.br

Prof. Denivalde Cuenca (Deni) – contato: 44 99847 2247

Porf. Vinicius Breschiliari (Vinão) – contato: 44 98401 0150

Apoio: Secretaria de Esportes de Marialva e Clube dos Trinta de Marialva.

OBJETIVO

Geral: Com objetivo de promover um maior intercâmbio esportivo entre as diversas equipes de categorias de base do Futsal do Paraná e região de Maringá, na tentativa de melhorar e incentivar a pratica do Futsal, bem como promover entretenimento aos Jovens Atletas no período de férias escolares.

- Difundir a modalidade de Futebol de Salão no estado do Paraná.

CAPITULO 1 – PERÍODO DE REALIZAÇÃO E PREMIAÇÕES

Art. 1º. A Copa Brasil AMF, acontecerá no mes de julho tendo seu inicio no dia 25 (sexta feira) as 16 horas e o enserramento no dia 27 (domingo), no período da tarde. Os jogos serão realizados nos períodos manhã, a tarde e noite.

Art. 2º. Haverá premiação com medalhas e troféus por modalidades ao 1º, 2º e 3º colocados.



COPA BRASIL AMF

ASSOCIAÇÃO MUNDIAL DE FUTSAL

Art. 3º. A imagem dos inscritos do Torneio poderá ser utilizada pela promotora do evento para a divulgação nos meios de comunicação, tais como: rádios, revistas, sites, televisão, assim como outros.

DATA: 25, 26 e 27/2025 (sexta, sábado e domingo);

25/sexta feiras: início dos jogos com equipes regionais a partir das 16h, chegada das demais delegações e jogos classificatórios até 22h.

26/sábado: jogos classificatórios a partir das 8h. da manhã até 22h;

27/domingo: semifinais e finais a partir das 8h da manhã até 16h.

CAPÍTULO 2 – DAS INSCRIÇÕES E VALORES

Art. 4º . As inscrições serão realizadas através de pix ou depósitos bancários e a emissão do comprovante identificado.

Art. 5º. Taxa de Inscrição:

Taxa de inscrição por equipe: R\$ 400,00

Taxa de arbitragem por jogo: R\$ 90,00

Refeições R\$ 140,00 pacote único por pessoa para todos os dias: (café da manhã, almoço e jantar) para todos os dias.;

Data limite para confirmação de participação: 24/06/2025 (terça feira). Só estarão confirmados mediante a pagamento da inscrição.

As vagas serão limitadas em todas as categorias;

A equipe só estará inscrita na competição através da efetivação do pagamento das inscrições e emissão do comprovante.

PRAZO PARA DEPÓSITO: 24/07/2025;

Art. 6º . Número de atletas inscrito por modalidade: 14 atletas e o número mínimo deverá ser 8 atletas por equipe.

§ 1º. As vagas serão limitadas em todas as categorias em apenas 4 a 8 equipes;

§ 2º. As inscrições encerrar-se-ão no prazo estipulado no parágrafo 1º;



COPA BRASIL AMF

ASSOCIAÇÃO MUNDIAL DE FUTSAL

§ 3º. A equipe só estará inscrita na competição de acordo com, através da efetivação do pagamento das inscrições e emissão do comprovante estabelecido no parágrafo 1º.

§ 4º. Juntamente com a inscrição das equipes efetivada, essa receberá um link para fazer as inscrições de atletas de acordo com a categoria;

§ 5º. Somente poderão participar deste torneio os atletas devidamente inscritos através do link via aplicativo ou ficha de inscrição. Lembramos que é de suma importância o preenchimento do link ou o envio desta ficha para cadastramento no sistema de emissão de súmulas, para posterior impressão e organização;

CAPÍTULO 3 - DAS EQUIPES E CATEGORIAS

Art. 7º. Poderão participar da Copa Brasil AMF: clubes, empresas, associações, prefeituras, escolas e demais equipes convidadas. Nas seguintes categorias:

- ✚ Categoria SUB 11 (Nascidos em 2014);
- ✚ Categoria SUB 13 (Nascidos em 2012);
- ✚ Categoria SUB 15 (Nascidos em 2010);
- ✚ Categoria SUB 17 (Nascidos em 2008).

§ 1. Será de responsabilidade total dos dirigentes/técnicos das equipes a participação e autorização dos atletas na competição e jogos, com os consentimentos dos pais ou responsável, tendo autorização médica do atleta ou outros membros da equipe sob a sua responsabilidade inclusive tendo sob sua guarda estes documentos.

Art. 8º. É necessário que o técnico, professor ou treinador da equipe seja profissional da Educação Física para dirigir suas equipes.

§ 1. Em caso de fiscalização do CREF a Atlética Eventos, promotora da Copa Brasil AFM, não se responsabilizará por representantes das equipes que não tenham o documento.

§ 2. Farão parte da comissão técnica por jogo apenas o professor (técnico responsável) e auxiliar técnico. O auxiliar técnico não precisa ser necessariamente formado em Educação Física.



COPA BRASIL AMF

ASSOCIAÇÃO MUNDIAL DE FUTSAL

CAPÍTULO 4 – DOS ATLETAS

Art. 9º. Somente poderão participar deste torneio os atletas devidamente inscritos através do link do aplicativo sportapp enviado via whatsapp para cada professor e categoria;

§ 1º. O atleta inscrito em uma equipe somente poderá participar de outra categoria, desde que seja uma categoria acima da sua e da mesma agremiação;

§ 2. Atletas inscritos na competição NÃO poderão jogar em outro clube, escolinha ou instituição mesmo que em categorias diferentes. Porém poderá participar em uma categoria a cima da sua pelo clube de origem.

Art. 10º. A identificação dos atletas nos jogos de sua equipe se dará em todas as categorias: RG, carteira de estudante de 2025, passaporte e fotocópia autenticada do RG. e declaração escolar somente para a categoria sub 9 constando data de nascimento, carimbo, assinatura da direção e foto.

§ 1º. Documentos danificados ou rasurados NÃO serão aceitos.

§ 2º. Demais situações procurar a Comissão organizadora (CCO).

§ 3º. O documento deverá ser físico, não será aceito fotos por celular.

Art. 11º. A Atlética Eventos e promotores **não** se responsabilizarão por acidentes ocorridos com atletas antes, durante ou depois de qualquer jogo ou competição cabendo aos dirigentes das equipes tomarem as providências quanto às condições de aptidão física, clínica do atleta para a prática da respectiva modalidade.

Art. 12º. O atleta, dirigente ou torcidas que provocar brigas ou brigar, seja nos locais de jogos, durante uma partida ou no alojamento. Será excluído da competição (equipe).

§ 1º. Atleta ou dirigente que tumultuar o alojamento, não respeitar as regras postas pela organização, também será eliminado da competição.

§ 2º. Em caso de torcida atrapalhar o andamento do jogo, o arbitro poderá interromper a partida e pedir a retirada do torcedor (s) do ginásio e reiniciar o jogo somente após a saída dos torcedores ou que os torcedores parem de atrapalhar o andamento do jogo.



COPA BRASIL AMF

ASSOCIAÇÃO MUNDIAL DE FUTSAL

§ 3º. É proibido a entrada de bebidas alcoólicas nos locais de jogos e alojamento. É de responsabilidade dos professores, técnicos ou dirigentes informar aos pais dos atletas para que respeitem o regulamento da competição.

§ 4º. Caso seja detectado bebidas alcoólicas no ginásio o quadro de arbitragem deverá parar o andamento do jogo e pedir a retirada da bebida ou da pessoa que esteja consumindo.

CAPITULO 5 – DOS LOCAIS DE JOGOS E ALOJAMENTO

Art. 13º. Os ginásios de esporte utilizados para a Copa Brasil AMF, serão:

Ginásio Municipal Zicão, Ginásio de Esportes Clube dos Trinta e Ginásio João de Barro.

Art. 14º - As delegações deverão trazer colchões, roupa de cama e material de higiene pessoal;

Art. 15º - A organização do evento **NÃO** disponibilizará de colchões para as delegações;

Art. 16º - Os professores e/ou técnicos das equipes serão responsáveis pelos danos causados ao patrimônio do alojamento e dos locais onde serão realizados os jogos;

§ 1º. Quaisquer danos causados a patrimônio público (ginásio de esportes, alojamento e refeitório), o responsável da equipe deverá arrumar ou repor ou ressarcir o dano;

§ 2º. É proibido consumir bebidas alcoólicas nos alojamentos, caso haja consumo de bebidas alcoólicas a delegação será retirada do alojamento e não será mais de responsabilidade da organização disponibilizar outro espaço para a delegação infratora.

Art. 17º - A organização do evento **NÃO** se responsabilizará por acidentes ocorridos aos atletas durante a competição ou no alojamento. Porém estaremos de prontidão para qualquer eventualidade.

Art. 18º - **Após** às 23h todos os alojamentos serão fechados e as delegações alojadas Deverão fazer silêncio absoluto.



COPA BRASIL AMF

ASSOCIAÇÃO MUNDIAL DE FUTSAL

CAPÍTULO 6 - PROGRAMAÇÃO DE HORÁRIOS:

Art. 19º - 07h15min as 08h e 30min Café da manhã

08h30min às 11h 30min - Jogos

11h00min às 13h e 00min - Almoço

13h30min às 18h e 00min - Jogos

18h00min às 19h e 30min - Jantar

19h30min as 23h e 00min - jogos

Art. 20º Após os horários estabelecidos acima, não serviremos refeições, salvo o imprevisto de possíveis atrasos no andamento dos jogos. Pois as cozinheiras terão horários estipulados conforme contrato.

§ 1. As equipes que tiverem os primeiros jogos em qualquer período terão a preferência a se servirem no refeitório assim que aberto.

§ 2. Não serviremos refeições após os horários estabelecidos a cima. As equipes deverão se organizar para não perderem suas refeições dentro do horário estabelecido.

CAPÍTULO 7 - REGULAMENTO TÉCNICO

A Copa Brasil terá suas regras regidas pela AMF (Associação Mundial de Futsal), salvo algumas adaptações em número de atletas e tempo de jogo.

Art. 21º. Haverá uma tolerância máxima de 15 minutos somente para o início da primeira partida de cada período.

§ 1. Em caso de não comparecimento de alguma equipe no horário previsto para a partida o resultado a ser considerado será o W X O.

§ 2. O resultado de W X O será considerado um placar de 3 (três) a 0 (zero);

§ 3. A equipe que cometer o W X O, terá a responsabilidade de custear a taxa de arbitragem integralmente do jogo e não será desclassificada da competição.

§ 4. A equipe que cometer o W X O não será eliminada da competição.



COPA BRASIL AMF

ASSOCIAÇÃO MUNDIAL DE FUTSAL

Art. 22º. O tempo de jogo para as categorias:

- 11: o tempo de jogo será de 26 minutos divididos por 2 períodos de 13 minutos cada e apenas o último minuto de cada tempo serão cronometrados;
- Sub 13 e sub 15: o tempo de jogo será de 30 minutos divididos por 2 períodos de 15 minutos cada e apenas o último minuto de cada tempo serão cronometrados;
- Sub 17: o tempo de jogo será de 40 minutos divididos em dois períodos de 20 minutos cada e apenas o último minuto de cada tempo serão cronometrados;

§ 1. Os tempos de jogo serão adaptados de acordo com as categorias para suprir à quantidade de jogos da competição.

§ 2. Cada equipe deverá deixar junto a mesa de arbitragem uma bola em boas condições para a realização do jogo e de acordo com a categoria.

§ 3. É obrigatório o uso de caneleira, o atleta que não estiver de caneleira, deverá ser substituído e só poderá retornar ao jogo com uso da caneleira.

§ 4. O atleta sem caneleira não será proibido de jogar, porem será relatado em súmula pelo quadro de arbitragem e considera-se atleta irregular para o jogo.

Art. 23º. O critério para desempate na fase de classificação será o seguinte:

Empate entre duas equipes:

- a) Números de pontos,
- b) Será decidido pelo confronto direto (empate entre duas equipes);
- c) Persistindo ainda o empate classificar-se-á a equipe que obtiver o maior número de vitórias na fase;
- d) Persistindo ainda o empate será classificada a equipe que obtiver o maior saldo de gols na fase;
- e) Persistindo ainda o empate será classificada a equipe que obtiver o maior número de gols na fase;
- f) Persistindo ainda o empate será classificada a equipe que sofrer o menor número de gols na fase;
- f) Persistindo ainda o empate a decisão será por sorteio.



COPA BRASIL AMF

ASSOCIAÇÃO MUNDIAL DE FUTSAL

- Empates entre três (3) equipes

- a) Saldo de gols entre as equipes empatadas;
- b) Maior número de gols feitos na fase;
- c) Menor número de gols sofridos na fase;
- d) Menor número de cartões;

Obs. Caso necessário mais uma equipe classificada, enquadra-se no índice do confronto direto.

- Critério para Índice Técnico:

Obs. Nas chaves que houver o maior número de equipes, elimina-se os resultados do último colocado da chave.

- a) Maior número de pontos;
- b) Averege; Gols sofridos divididos pelos gols feitos divididos por números de jogos, onde classificar-se-á o menor coeficiente.
- b) sorteio.

Art. 24º. Havendo empate em qualquer partida na Fase disputada em sistema de eliminatória simples, serão adotados os seguintes critérios:

- a) Será cobrada uma série de 03 (três) tiros da marca de penalidade máxima, alternadamente, vencendo a equipe que marcar maior número de gols;
- b) Persistindo, ainda o empate, serão cobrados tantos tiros da marca de penalidade máxima quantos forem necessários, alternadamente, sendo obrigatória à troca de atletas para cobrança, vencendo a equipe que conseguir a primeira vantagem.

Art. 25º. O atleta que levar três (3) cartões amarelos, seguidos ou não, terá que cumprir uma partida de suspensão, sendo esta a subsequente aquela que tenha levado o segundo cartão amarelo. Os cartões não serão zerados em nenhuma das fases.

§ 1 – O atleta que receber o cartão azul deverá sair do jogo, porém não cumprirá um jogo de suspensão, considera-se apenas desqualificado do jogo.

§ 2 – O cartão azul poderá ser aplicado em faltas mais ríspidas ou quando um atleta cometer 5 faltas acumulativas durante uma partida. Mas sempre seguirá a interpretação da arbitragem para qualificar o cartão de acordo com a falta cometida pelo atleta.



COPA BRASIL AMF

ASSOCIAÇÃO MUNDIAL DE FUTSAL

Art. 26º. O atleta que levar o cartão vermelho ou membro da comissão técnica que for expulso da partida, terá que cumprir suspensão automática na partida posterior aquela em que levou o cartão vermelho.

Art. 27º. O atleta que iniciar uma partida com um cartão amarelo acumulado e receber nessa partida um cartão amarelo e um cartão vermelho terá que cumprir duas partidas de suspensão.

Art. 28º. O atleta ou dirigente que levar cartão vermelho e for relatado em sumula pelo árbitro poderá, além de cumprir suspensão automática, sofrer novas punições impostas pela comissão julgadora.

Art. 29º. A equipe que se utilizar de atletas ou membros da comissão técnica de forma irregular ou sem condições de jogo, perderá automaticamente os pontos da partida em caso de reincidência a equipe será automaticamente eliminada da competição.

Art. 30º. O controle de cartões recebidos independe da comunicação da Comissão Organizadora, sendo de responsabilidade exclusiva das equipes disputantes da competição o seu controle e cumprimento.

CAPÍTULO 11 – DA PONTUAÇÃO

Art. 31º. Obedecer-se-á a seguinte tabela de pontuação para as modalidades e sexo:

- Vitória: 2 pontos
- Empate: 1 ponto
- Derrota: 0 pontos

CAPÍTULO 12 – DISPOSIÇÕES GERAIS E FINAIS

Art. 32º. Condutas antidesportiva, agressões, baixo calão. O (s) será (ão) julgados e podendo ser eliminados da competição;

§ 1º. Em caso de briga, o atleta (s) será automaticamente eliminado da competição,

Art. 33º a Comissão organizadora NÃO se responsabilizará por qualquer furto ocorrido nas quadras, alojamentos e quaisquer outros lugares.



COPA BRASIL AMF

ASSOCIAÇÃO MUNDIAL DE FUTSAL

Art. 34º. Em caso de danos causados no alojamento, refeitório ou ginásio de esportes, o responsável deverá ressarcir o prejuízo ou entrega-lo em perfeitas condições, ou seja, da forma como estava antes do dano causado.

Art. 35º. Todas e quaisquer sugestões, reclamações ou pedidos com fundamentos, deverá ser encaminhado de forma escrita a organização do evento.

Art. 36º. É proibido a entrada e consumo de bebidas alcoólicas nos alojamentos e refeitório,

Art. 37º. Os casos omissos ao presente regulamento serão decididos pela Comissão Organizadora, tomando-se por base os regulamentos das competições.

CAPITULO 13 – PRINCIPAIS REGRAS DA AMF

7 – O GOLEIRO:

SÓ PODE COBRAR FALTAS NA SUA MEIA QUADRA.

SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES:

1 - Só poderá ser realizada estando a bola fora de jogo, de forma ágil e sem demora para esta ação. O jogo só será paralisado para substituições, caso o número seja igual ou superior a 02 (dois) atletas.

2 - O jogador expulso (cartão vermelho) ou desqualificado (cartão azul) durante a partida poderá ser substituído e não deverá permanecer no banco de reservas, devendo o mesmo se dirigir ao lado contrário da quadra em relação a seu banco de suplentes.

3 - Não será autorizada a troca do goleiro em caso de ocorrer uma penalidade máxima ou tiro de castigo, salvo caso de lesão grave verificada pelo árbitro e comprovada por avaliação médica.

4 - Quando algum atleta se machucar em quadra o árbitro marcará 15 (quinze) segundos para atendimento, depois de excedido este tempo o árbitro ordenará a substituição obrigatória do mesmo.



COPA BRASIL AMF

ASSOCIAÇÃO MUNDIAL DE FUTSAL

5 – As substituições só poderão ser realizadas nas zonas de substituições definidas, com exceção de jogadores lesionados.

6 – Quando o capitão for substituído o substituto deverá ingressar com uma outra braçadeira de capitão.

O GOL

Um gol será validado quando a bola passar completamente a linha de meta entre os postes e abaixo do travessão, sem que a bola tenha sido intencionalmente carregada, lançada ou atingida com a mão ou braço por qualquer jogador da equipe atacante, incluindo o goleiro, e desde que a equipe não violou essas regras anteriormente. Não é validado o gol, se o goleiro ao realizar um tiro de meta, a bola for interceptada ou tocada antes de sair da área, e este finalizar ao gol. Deve-se repetir o tiro de meta e a bola só estará em jogo quando ultrapassar totalmente a linha demarcatória da área. O gol marcado no ataque ou na defesa não é validado quando a bola é lançada com as mãos de um escanteio, lateral, ou tiro de meta, mesmo que seja tocada pelo goleiro adversário ou pelo goleiro parceiro, localizado DENTRO DE SUA ÁREA. Se tocada pelo goleiro fora de sua área, o gol será validado. As pontuações a serem usadas nos torneios oficiais de cada Federação, Confederação e / ou Associação filiada à AMF serão:

2 (dois) pontos para a equipe vencedora, 1 (um) ponto em caso de empate e 0 (zero) para a equipe perdedora.

INFRAÇÕES:

As infrações definidas nesta Regra se dividem em: a) Faltas Pessoais;

b) Faltas Técnicas. FALTAS PESSOAIS Será sancionado como infrator o jogador que cometer alguma das seguintes irregularidades, que serão acumuladas e anotadas obrigatoriamente.

1. Dar ou tentar executar um pontapé no adversário.
2. Dar um carrinho no adversário com uma entrada brusca usando as pernas por trás ou pela frente.
3. Saltar ou balançar-se sobre o adversário.
4. Efetuar uma carga no adversário por trás, salvo que este obstrua ou dificulte a jogada.
5. Efetuar uma carga no adversário de maneira violenta ou perigosa.
6. Agredir ou tentar agredir, salivar ou insultar o adversário.



COPA BRASIL AMF

ASSOCIAÇÃO MUNDIAL DE FUTSAL

7. Agarrar o adversário com as mãos impedindo sua ação com qualquer parte do braço ou perna.

8. Empurrar o adversário com as mãos e os braços.

9. Disputar a bola frontal ou lateralmente com o adversário, utilizando a sola do pé.

10. INTENCIONALMENTE tocar, desviar, segurar ou impulsionar a bola com a mão ou braço, incluindo o goleiro fora de sua área, desde que os dois pés não estejam dentro da área.

11. Efetuar uma carga ou impedir o livre deslocamento do goleiro (arqueiro) dentro de sua área de meta.

12. O goleiro que estiver à frente da linha central da quadra não poderá impedir um ataque do adversário, nem tocar na bola.

13. Entrar bruscamente entre a bola e o jogador adversário impedindo o seu deslocamento ou visão atrapalhando a evolução do atleta.

O GOLEIRO QUE TEM A BOLA DENTRO OU FORA DE SUA ÁREA; terá cinco (5) segundos para se livrar dela.

O GOLEIRO NÃO PODERÁ RECEBER A BOLA DUAS VEZES CONSECUTIVAMENTE QUANDO VEM DO PASSE DE UM PARCEIRO (INTENCIONALMENTE, NÃO POR REBOTE OU SOBRA DE BOLA). Essa proibição cessa quando a bola é tocada por um jogador rival ou sair de jogo e não devido ao fato de que a bola passa para a quadra do adversário. Se o goleiro dominar a bola com a cabeça, peito ou abdômen, ele poderá usar as mãos se a bola não caiu no chão, se ele desistir dessa possibilidade e deixar a bola cair no chão, deve necessariamente jogar com os pés.

Observação: Quando o jogador acumular 5 (cinco) faltas pessoais deverão ser mostrados o Cartão Azul, sendo este (jogador) obrigatoriamente substituído, a equipe recomposta automaticamente e este (jogador) desclassificado do jogo, não podendo regressar para a partida. Não poderá permanecer no banco de suplentes.

TIRO DE META 1. É a forma correta de reiniciar o jogo, quando a bola sair totalmente pela linha de fundo, sendo por terra ou ar, após ter sido tocada ou chutada por um jogador da equipe adversária ou tenha sido marcado 1 (um) gol,



COPA BRASIL AMF

ASSOCIAÇÃO MUNDIAL DE FUTSAL

O TIRO de Meta poderá realizar-se somente pelo goleiro com as mãos e caso a bola não saia da sua área de meta, o TIRO de Meta será repetido.

3. Se a bola for lançada diretamente ao lado oposto da quadra, sem tocar no solo antes da linha central ou tocada por algum atleta, estará infringida a Regra nº09.

4. Os jogadores da equipe contrária que executa o tiro de Meta deverão permanecer fora da área da sua meta.

LANÇAMENTO LATERAL Será realizado após a bola sair completamente por qualquer uma das linhas laterais.

PROCEDIMENTO 1. O jogador encarregado de ser o lançador, exceto o goleiro, se situará fora da linha lateral e no mesmo ponto por onde saiu a bola, com os pés juntos ou separados, de frente para dentro da quadra e sem perder o contato de ambos os pés, com o solo.

2. A bola será lançada com ambas as mãos, partindo de trás da cabeça e fazendo um arco circular por cima de sua cabeça, até o interior da quadra de jogo. O lançamento será perdido, caso o arremesso seja defeituoso - não se deve lançar para o chão ou em linha reta ou para cima(vertical).

3. A bola entrará em jogo, no momento que perder o contato com as mãos do lançador.

4. Não se validará o gol de arremesso lateral, mesmo que a bola tenha sido tocada pelo goleiro adversário, se dentro de sua área. Decisão: No caso de acontecer o toque do goleiro adversário, se dentro de sua área, será determinado a cobrança de escanteio.

5. Caso o jogador encarregado de efetuar o lançamento, não cumpra com estes procedimentos, será decretada a perda de posse da bola, tendo o arremesso lateral sendo revertido para a equipe adversária.

LANÇAMENTO DE ESQUINA (Escanteio) Será realizado quando a bola sair totalmente pela linha de meta, ou por cima das balizas, sendo que a bola tenha sido tocada ou impulsionada pelo jogador defensor.

PROCEDIMENTO. 1. Será cobrado do lado em que a bola saiu.

2. Se a bola saiu por cima das balizas ou travessão, o árbitro decidirá qual será o lado a ser realizado o escanteio. 3. O escanteio deverá ser executado nos mesmos moldes do Arremesso Lateral, a exceção será na diferença do posicionamento dos pés do lançador,



COPA BRASIL AMF

ASSOCIAÇÃO MUNDIAL DE FUTSAL

que deverá formar um ângulo reto coincidente com a linha lateral e a de fundo, estando ambos no exterior da quadra. 4. Caso o jogador não cumpra com estas Regras, o árbitro ordenará tiro de meta para a equipe adversária.

LANÇAMENTO DO GOLEIRO Será qualquer ação de reposição ou devolução da bola para o jogo, após ter sido completamente controlada, dominada e em condições de ser devolvida pelo goleiro, fazendo a reposição da bola para o jogo com as mãos.

PROCEDIMENTO

1. Será efetuado exclusivamente com as mãos. O goleiro terá 5 (cinco) segundos para repor a bola em jogo.
2. O goleiro poderá usar os pés em algumas ações do jogo, dando continuidade a uma jogada ou cortando um lance, rechaçar ou chutar a bola.
3. O lançamento do goleiro estará sujeito às Regras nº09 e nº12, já estabelecidas, sendo válido o gol quando a bola tocar no jogador adversário que não seja o goleiro adversário, dentro de sua área.

DECISÃO • Se o lançador introduzir a bola em seu próprio gol, ela será reiniciada com um escanteio; se ele fizer isso no gol oposto, com um tiro de meta.

- O atraso de mais de cinco (5) segundos em um escanteio é retomado com tiro de meta. Em todos os lançamentos, os executores disponibilizarão de 5 (cinco) segundos para ser realizado, desde o momento em que a bola estiver à disposição para ser lançada e tenha autorização do árbitro.

